

Perancangan *Game* Pengenalan Binatang Berbahasa Inggris Menggunakan Teknologi *Text to Speech* pada *Android Platform*

¹⁾Tan Daniel Christianto, ²⁾T. Arie Setiawan Prasida, ³⁾ Ramos Somya

Fakultas Teknologi Informasi
Universitas Kristen Satya Wacana
Jl. Diponegoro 52-60, Salatiga 50711, Indonesia
¹⁾ 672011010@student.uksw.edu, ²⁾ arie-setiawan@staff.uksw.edu,
³⁾ ramos.somya@staff.uksw.edu

Abstract

Based on interviews with the teacher at a private primary school there is a problem that students only learn at school, and students still found it is difficult to learn the characteristics of the animal. In the study of the use of games in learning English to find results that students are interested in the use of games in the process of learning English. Along with the development of technology many people started use the Android devices. The average size of the voice data is relatively large so that the voice data by using Text to Speech technology can help solve the problem by changing the text data into voice data. As the results of the study, namely technology Text to Speech and backtracking algorithms can be used to design games for learning English listening about animals that help the learning process in primary school Christian Laboratory Satya Salatiga.

Keywords : *English Language, Game, Learning, Listening, Text to Speech, Android*

Abstrak

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru di suatu sekolah dasar swasta terdapat masalah bahwa siswa hanya belajar pada waktu sekolah, dan siswa masih sulit mempelajari ciri-ciri binatang. Pada penelitian penggunaan permainan dalam pembelajaran Bahasa Inggris menemukan hasil bahwa siswa tertarik pada penggunaan permainan dalam proses pembelajaran Bahasa Inggris. Seiring perkembangan teknologi banyak orang yang memakai *device* Android. Rata-rata ukuran data suara tergolong besar sehingga dengan menggunakan teknologi *Text to Speech* dapat membantu memecahkan masalah dengan mengubah data teks menjadi data suara. Hasil dari penelitian yaitu teknologi *Text to Speech* dan algoritma *Backtracking* dapat digunakan untuk merancang game pembelajaran *listening* Bahasa Inggris tentang binatang yang membantu proses pembelajaran pengguna pada Sekolah Dasar Laboratorium Kristen Satya Wacana Salatiga.

Kata Kunci : *Bahasa Inggris, Game, Pembelajaran, Listening, Text to Speech, Android.*

-
- ¹⁾ Mahasiswa Fakultas Teknologi Informasi Program Studi Teknik Informatika, Universitas Kristen Satya Wacana Salatiga.
²⁾ Staff Pengajar Fakultas Teknologi Informasi, Universitas Kristen Satya Wacana Salatiga.
³⁾ Staff Pengajar Fakultas Teknologi Informasi, Universitas Kristen Satya Wacana Salatiga.